

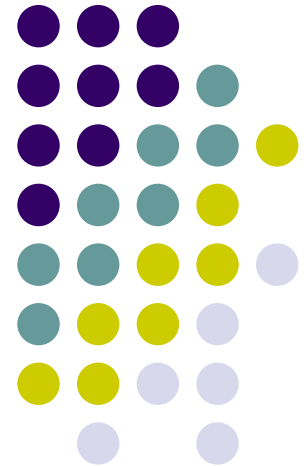
# Zwischen Fanatismus und Leidenschaft

## Teil II: Anwenderperspektive

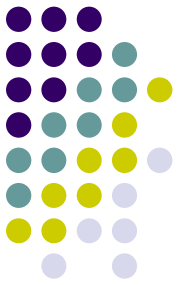
---

Computerspiele und virtuelle Welten  
im 20. und 21. Jahrhundert

Herwig Rehatschek  
Graz, 20. November 2008

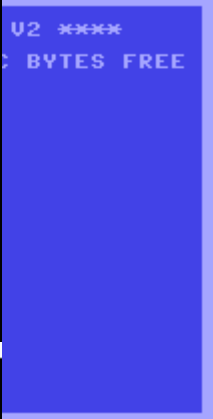
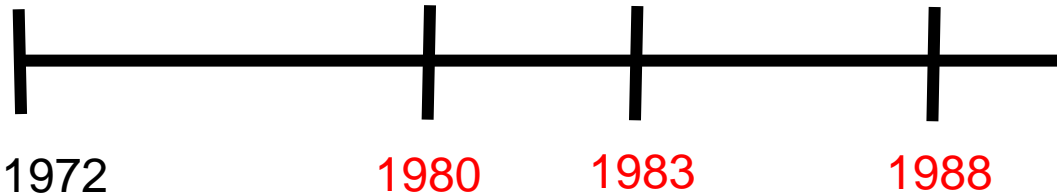


# Agenda

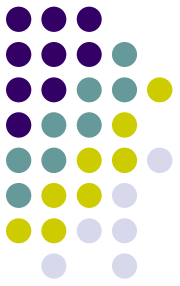


- Historischer Abriss und Genres
- Motivation
- Mögliche Gefahren
- Nutzen und Chancen
- Schlussfolgerungen
- Diskussion

# Historischer Abriss



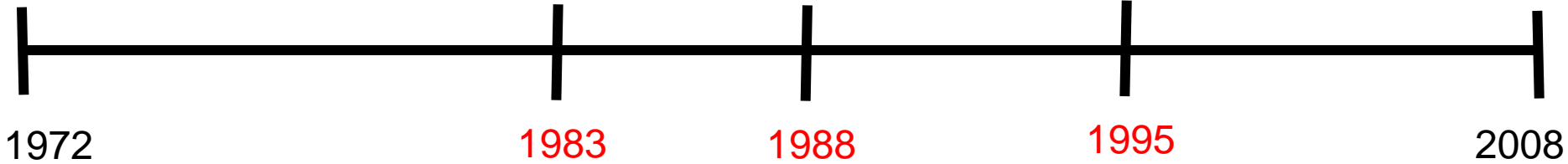
# Historischer Abriss



Konsolen

Heimcomputer

Konsolen &  
Heimcomputer



Sony Playstation 3



Nintendo Wii

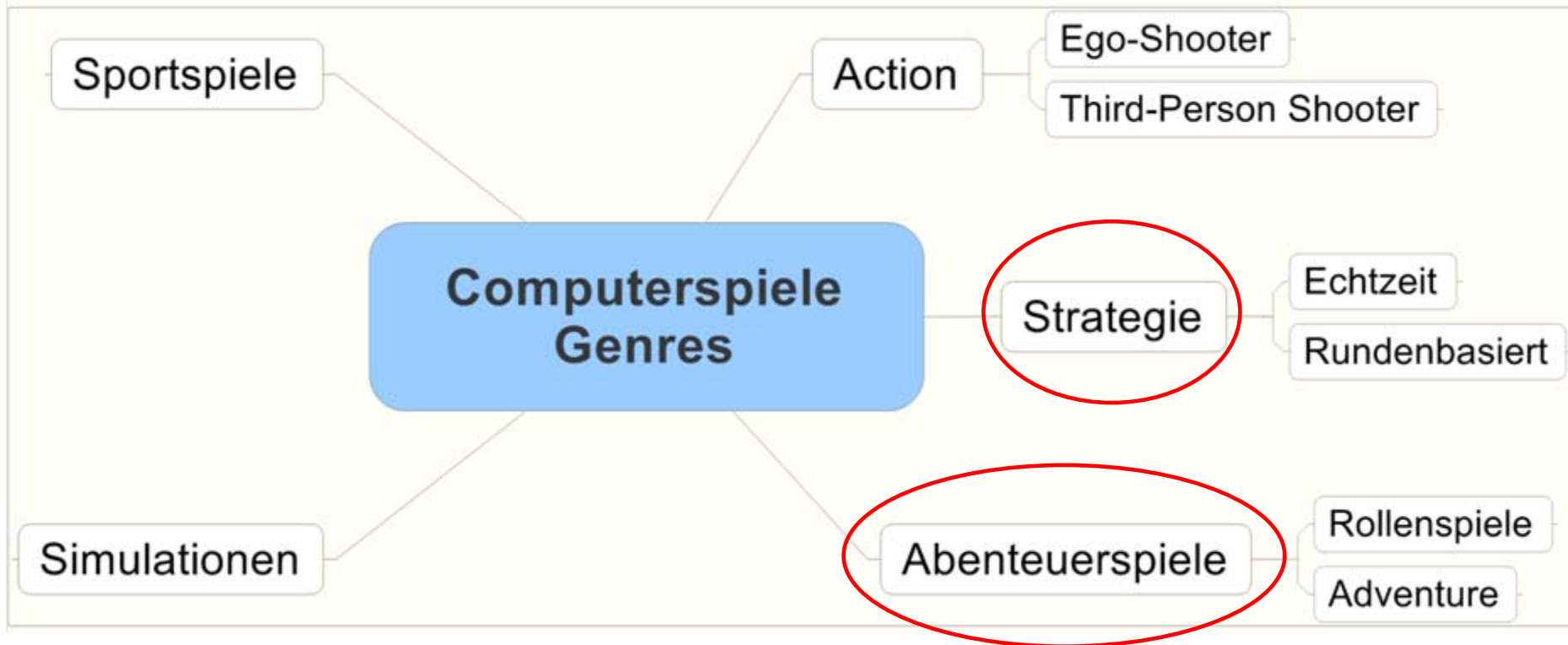


Microsoft Xbox 360



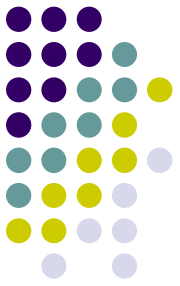
PC mit leistungsfähiger  
Graphikkarte  
nvidia - GeForce,  
AMD – ATI-Radeon

# Computerspiele - Genres



 Meine bevorzugten Genres, Empfehlung auch für Jugendliche

# Neue Entwicklung bei Adventure / Rollenspielen

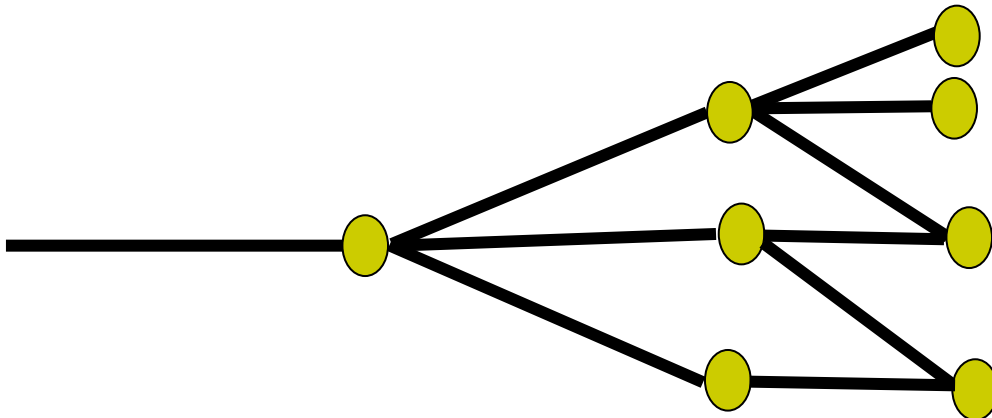


## Klassische Spiele:



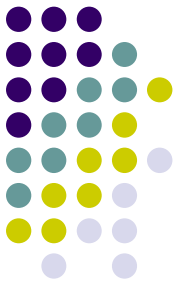
Linearer Spielverlauf

## Neue Generation von Adventure - Rollenspielen:



„non-linear story telling“

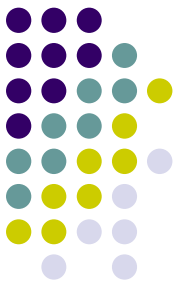
# Warum spielt man Computer Spiele?



- Ablenkung
- Betreten von Welten, die man sonst nicht betreten kann
- Möglichkeit aktiv etwas zu verändern und zu kreieren
- Spielerisch komplexe Thematiken zu lernen

Beobachtung:

- Frauen spielen andere Spiele als Männer



# Mögliche Gefahren

☹ Brutalität &  
Agressionssteigerung

- ✓ Hermetische Abschottung nicht möglich
- ✓ Altersbegrenzungen beachten!
- ✓ Gemeinsame Reflexion mit den Eltern!

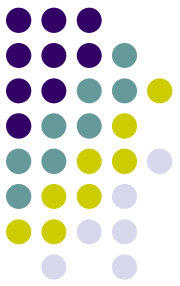
☹ Suchtverhalten

- ✓ Pausen!
- ✓ Eltern müssen eingreifen

☹ Vereinfachung des  
Weltbildes

- ✓ Begleitung durch die Eltern
- ✓ Auch reale Spiele spielen
- ✓ Einseitigkeit vermeiden



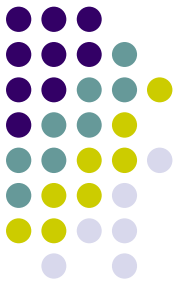


# Nutzen und Chancen

- ☺ Fördert Kreativität und Eigeninitiative
- ☺ Verkörperung von Phantasie-Charakteren
- ☺ Förderung von strategischen Denken und Entscheidungsfindung
- ☺ Spielendes Begreifen von komplexen Zusammenhängen
- ☺ Aktivität versus Passivität (TV!)

Jugendliche die (PC-)Spiele spielen sind mir  
1000x lieber als jene, die nur vor dem Fernseher sitzen.  
Erstere sind nämlich aktiv!  
(frei nach Bill Gates)

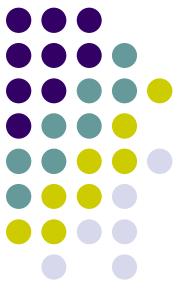
# Schlussfolgerungen



- Spielen ist eine Basiseigenschaft des Menschen
- Computerspiele können Gefahren bergen
  - Gemeinsame Reflexion & Analyse mit Eltern wichtig!
  - Für Abwechslung und Bewegung sorgen!
- Computerspiele bieten viele Chancen & Nutzen
  - Betreten von Welten die sonst unzugänglich bleiben
  - Aktive Freizeitbeschäftigung
  - Kinder entwickeln freieren Umgang mit Normen
- Oftmals verbunden mit aktiver Auseinandersetzung mit Religion

Danke für's zuhören!





# Kontakt

**Dipl.-Ing. Dr. techn. Herwig Rehatschek**

Bereichsleiter „Organisation der Lehre“

Organisationseinheit für Studium & Lehre

Medizinische Universität Graz

Goethestraße 43 / 8010 Graz

Tel.: 0316 380 4020

E-mail: [Herwig.Rehatschek@meduni-graz.at](mailto:Herwig.Rehatschek@meduni-graz.at)

Web: <http://www.meduni-graz.at/788>

Personal web: <http://members.aon.at/wigl>

